

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masa remaja sering disebut sebagai masa yang penuh gejolak. Berbagai tuntutan di sekelilingnya dapat menimbulkan masalah bagi remaja, baik secara pribadi maupun secara sosial. Kepercayaan diri merupakan suatu sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang telah kehilangan kepercayaan diri atau tidak percaya diri pada hidupnya akan menimbulkan persoalan tentang krisis diri, depresi, hilang kendali, merasa tak berdaya menatap sisi cerah masa depan, dan lain-lain. Sikap percaya diri berkaitan dengan apa yang dilakukan seseorang, bidang yang ditekuni atau situasi tertentu dalam kehidupan. Thantaway (2005, hlm. 87) mengatakan percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Menurut Hambly (1997, hlm.54), bagi individu yang mengalami kurangnya kepercayaan diri lahir maupun batin memerlukan adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, agar dapat memulihkan rasa percaya dirinya atau setidaknya dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

Perkembangan kepercayaan diri dipengaruhi banyak hal. Pendapat ini dikembangkan kembali oleh Mead (1995, hlm.77) yang mengungkapkan bahwa diri ini berkembang melalui dua tahap yaitu internalisasi sikap orang lain terhadap diri dan tahap selanjutnya adalah internalisasi norma masyarakat. Hal ini didukung oleh Baldwin dan Holmes (Calhoun dan Acocella, 1995.hlm.79) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah ciptaan sosial, hasil belajar melalui hubungan dengan orang lain. Menurut Apollo (2005, hlm.45) dalam hal pencarian

Tri Lestari, 2015

*EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SELF CONFIDENCE
(KEPERCAYAAN DIRI) SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jati diri selain di masyarakat, sekolah juga memberikan andil yang cukup besar dalam membentuk kepribadian dan pola pikir remaja. Karena banyak waktu yang dilalui oleh remaja salah satunya di lingkungan sekolah.

Penulisan tesis ini menitikberatkan pada remaja di Sekolah Menengah Atas (SMA) karena pada kelompok usia menengah atas perlu memiliki sikap percaya diri dalam pergaulannya baik di sekolah keluarga maupun dimasyarakat. Adanya kepercayaan diri pada siswa membuat ketidakraguan dalam melakukan aktivitas apapun bagi siswa. Hal ini yang membuat individu menjadi ragu akan kemampuan dalam dirinya (Luxori, 2004, hlm. 103). Taylor (2000, hlm 43) menunjukkan beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri proporsional, antara lain merasa rileks, aman, dan nyaman, yakin kepada diri sendiri dan melakukan sesuatu secara optimal. Sebaliknya, remaja yang memiliki rasa percaya diri yang rendah akan merasa dirinya tidak berharga, selalu merasa khawatir, berpikiran buruk, merasa banyak kekurangan, takut mencoba hal baru, takut berbuat salah dan takut terhadap hal lainnya. Perasaan-perasaan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan remaja, baik dalam proses belajar di kelas maupun dalam proses melakukan kontak dengan lingkungan sosialnya.

Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pangandaran dengan anggapan bahwa SMAN 1 Pangandaran merupakan sekolah negeri dari segala golongan baik golongan atas, menengah dan bawah baik secara ekonomi dan sosial. Adanya berbagai golongan siswa kadang kala membuat adanya gap siswa yang membuat sebagian siswa kurang percaya diri, merasa minder, rendah diri dan cenderung mengisolir dirinya dalam pergaulan sehari-hari. Berdasarkan hasil survey awal dengan pihak sekolah dan siswa bahwa masih terdapat sebagian siswa SMAN 1 Pangandaran banyak yang belum memiliki kepercayaan diri dengan sikap minder, jarang bergaul, sering malu untuk tampil di kelas, tidak pernah belajar kelompok dan sering kali motivasi belajar menurun. Masalah

kepercayaan diri siswa yang sering muncul adalah karena ekonomi rendah, fisik yang tidak cantik/ganteng, penampilan yang kurang rapih, merasa di jauhi dan di cemooh teman-temannya, jadi pada akhirnya siswa yang notabenenya demikian tambah menutup diri dan setiap kali diminta oleh guru BK untuk bergaul dengan teman yang lain selalu merasa tidak percaya diri karena berbeda dengan teman yang jauh lebih populer.

Berdasarkan hasil observasi dan berupa hasil dari pre test terhadap siswa kelas X SMAN 1 Pengandaran, maka peneliti tetap melanjutkan penelitian terhadap kelas-kelas yang terdapat kepercayaan dirinya masih rendah, karenanya maka peneliti tetap ingin menguji sejauh mana keefektifan role playing untuk meningkatkan siswa yang masih mengalami ketidak percaya diri.

Studi pendahuluan (*Preliminary study*) yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Maret 2015 mengkategorikan siswa seluruh kelas X sehingga terpilih dua kelas X yaitu kelas X-10 dan kelas X-8 yang memiliki kepercayaan diri masih rendah. Kedua kelas tersebut dikategorikan pada kategori tinggi dengan hasil pre test di atas 50% dan kategori rendah dengan hasil pre test < 50% .

Berdasarkan hasil itu peneliti berasumsi bahwa siswa yang masih memiliki ketidak percaya diri ini harus di rubah agar lebih percaya diri, karena bisa jadi dari siswa yang tidak percaya diri ini mempengaruhi siswa yang lain dalam bersikap dan dalam bergaul, selain itu juga karena di SMAN 1 Pangandaran tidak pernah diadakan bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing* maka peneliti ingin menguji sejauh mana Keefektifan Teknik *Role Playing* bagi siswa SMAN 1 Pangandaran terutama pada siswa yang memiliki kepercayaan diri yang masih rendah.

Selain itu didukung berdasarkan keterangan dari salah satu Guru BK di SMAN 1 Pangandaran bahwa tingkat kepercayaan diri siswa berada pada kategori cukup rendah pada kelas X terutama dalam ketidakpercayaan diri untuk tampil di depan kelas dan bergaul dengan teman-teman yang lainnya, setiap istirahat siswa

yang tidak percaya diri cenderung tetap berada di kelas dari pada bergabung dengan teman yang lainnya, maka dari itu peneliti semakin yakin untuk melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, agar siswa yang masih merasa minder dan kurang percaya diri bisa lebih berani untuk tampil di depan kelas dan di depan teman-temannya, penelitian ini juga perlu di laksanakan bukan karenanya siswa SMAN 1 Pangandaran merupakan sekolah yang banyak terdapat siswa yang kurang percaya diri tetapi karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana keefektifan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, bermain peran, simulasi, dan karyawisata. Bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah teknik *role playing*. Salah satu teknik dari layanan penguasaan konten yang dapat digunakan untuk membantu anak mengurangi dampak perubahan pubertas yang berupa hilangnya kepercayaan diri, yaitu dengan teknik *role playing*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tehnik *role playing*. Menurut Friedman (2006, hlm. 283), kepercayaan diri dapat ditingkatkan dengan menggunakan 4 hal yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, persuasi verbal, dan kondisi fisiologis. Oleh sebab itu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok mampu untuk dapat memfasilitasi peningkatan kepercayaan diri dikarenakan dalam bimbingan kelompok pembahasannya dapat mencakup keempat hal tersebut. Turkasvand *et.al* (2011, hlm.1) menemukan bahwa teknik *role playing* mampu meningkatkan kepercayaan dan harga diri seseorang. Salimi *et.al* (2014, hlm 1) menemukan bahwa bimbingan kelompok mampu meningkatkan percaya diri siswa.

Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu. Roemlah (1994, hlm.48) menyatakan bahwa bahwa teknik ini dapat digunakan “sebagai media pengajaran,

melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi”. Selain itu, juga dijelaskan bahwa “teknik yang digunakan untuk menciptakan suasana yang bebas tekanan dan hambatan yang dapat membangkitkan spontanitas dan kreativitas, dimana seseorang ,mendapat kesempatan untuk belajar dengan bebas dan tanpa hambatan”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa melalui teknik *role playing*, seseorang yang memiliki kepercayaan diri rendah dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari kelompok.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri sangat penting dalam perkembangan kepribadian remaja. Dan salah satu cara untuk mengembangkan/mengarahkannya adalah melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dalam penulisan tesis ini, penulis selanjutnya akan memaparkan menggunakan bahasa kepercayaan diri untuk penyebutan *self confidence* dalam semua tulisan, dikarenakan agar lebih mudah dalam membaca dan memahaminya. Berdasar hal tersebut penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul” Efektifitas Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* (Kepercayaan Diri) Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran Tahun Ajaran 2014-2015).

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Seorang remaja memiliki perilaku untuk menerima diri dan memiliki kepercayaan diri terhadap dirinya sendiri dengan segala perubahan dalam hidup remaja agar remaja bisa mencari jati diri dan perkembangan yang optimal. Lidenfield (1997, hlm. 4) menyatakan bahwa individu yang tidak percaya diri dapat dikatakan tidak bisa mengendalikan perasaan sehingga menunjukkan

ketakutan, kecemasan dan sulit menetralisasi ketegangan. Orang dapat dikatakan percaya diri, selain memiliki kepercayaan diri lahir yang tinggi pula. Mereka harus memiliki komunikasi yang baik, memiliki ketegasan, mempunyai penapilan diri yang baik dan mampu mengendalikan perasaannya. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi tidak hanya memiliki kepercayaan diri batin saja atau kepercayaan diri tingkah laku saja tetapi harus memiliki kedua-duanya (Lidenfield (1997, hlm. 7).

Adanya teknik *role playing* dapat dikatakan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Role playing* merupakan proses interaktif tentang memberikan definisi baru dan definisi ulang tentang dunia permainan imajinatif yang dilakukan oleh kelompok pemain untuk mengenali kekuatan diri dimana satu atau lebih pemain akan memainkan karakter tertentu untuk mendefinisikan kekuatan yang dimilikinya (Montola, 2007, hlm.179).

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka secara umum masalah dalam penelitian ini antara lain bagaimana Efektifitas Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* (Kepercayaan Diri) Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran Tahun Ajaran 2014-2015). Secara khusus, rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran?.
- b. Bagaimana efektifitas teknik *role playing* mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMAN 1 Pangandaran. Tujuan secara khusus antara lain:

- a. Untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran.
- b. Untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan secara ilmiah bagi pengembangan dunia pendidikan pada umumnya dan bagi bimbingan konseling di SMAN 1 Pangandaran.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini sebagai masukan bagi guru-guru bimbingan dan konseling sebagai masukan bagi siswa dan bagi peneliti. akademisi diharapkan mampu menambah wawasan dalam pengembangan program bimbingan konseling di sekolah.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Laporan penelitian ini akan dibuat dalam bentuk tesis dengan sistematika sesuai pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bagian ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi penelitian dan hipotesis penelitian.

Bab II Kajian Pustaka. Bagian ini meliputi kajian teoretik tentang konsep peningkatan tanggung jawab pada siswa sekolah menengah atas dan sejumlah penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian. Bagian ini mencakup desain penelitian, pendekatan penelitian, definisi operasional penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan interpretasi data penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini mencakup hasil-hasil penelitian diikuti dengan pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Bagian ini meliputi dua hal, yaitu kesimpulan dan rekomendasi yang diberikan kepada beberapa pihak.